Кодекс Извергов

Авторы «Кодекс Извергов I Орды Абисса»: Эрик Мона, Эд Старк, Джеймс Якобс
Автор Перевода: Валентин Дмалекс
Оформление, Верстка и Дизайн: Валентин Дмалекс
Контактный Адрес: vdmalex@ua.fm

D&D, DUNGEONS & DRAGONS,DRAGON, are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.
Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.
This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.
To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.
©2006 Wizards of the Coast, Inc.

Сайт англоязычного варианта: www.wizards.com/dnd

Материал данной публикации изложен исключительно в не комерческих целях. Вся русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью Студии Фэнтези «PHantom» и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал, иллюстрации - интеллектуальная собственность Корпорации Wizards of the Coast.

Демоны всегда были частыми соперниками для авантюристов всех уровней. Выпуск Кодекса Извергов I приоткрыл врата в Ад, или по крайней мере в несколько из бесконечных слоев Преисподни. Эта книга более детально изучает классических демонов, а также новых порождений этого хаотичного плана.

В двух частях выдержек и приложений к книге, мы постараемся вам раскрыть и дать обзор книги. Быть может, вам захочится ее приобрести :)!

Наслаждайтесь...

Содержание

Джубилекс.....2
Йиингхоу.....4
Железные Пустоши.....6
Пазуния.....7
Отличительные Черты (новые).....11
Набассу (демон).....12
Методы Сражения с Демонами.....15

ДЖУБИЛЕКС

Дрожащий, блестящий конус из желе и слизи, очерченный черными и зелеными прожилками яростно вырвался из глубокой ямы. Зловещие красные глаза плавают внутри желатинового тела существа, а сочащиеся жидкостью псевдоподии дрожащей слизи корчатся в постоянном голоде, рвясь одновременно во все стороны.

Джубилекс – отвратительный Безликий Лорд, мало заботится о своих последователях или сотрудничестве. Но все же есть и те, кто находит свои причины в поклонении лорду слизи.

Джубилекс, Безликий Лорд СВ 19

ХЗ Большой внешний (хаотичный, злой, экстрапланарный, танар'ри)
Иниц +6; **Ощущения** слепое зрение 36 м, темновидение 18 м , истинное зрение; Прислушивание +30, Отслеживание +30
Языки/Общение Абисса, Общий; телепатия 90 м
КД 31, касательный 11, оторопевший 29 (-1 размер, +2 Ловк, +20 природный)
Хп 346 (21 КХП); **СП** 20/ холоднокованое железо и добро; иммунитет к дробящему оружию.
Иммунитет к кислоте, дробящему повреждению, холоду, электричеству, свойства слизи (*СМ* 313)
Устойчивость 10 к огню; **УМ** 30
Стойк +24, **Рефл** +14, **Воля** +20
Скорость 9 м (6 клеток), взбираясь 9 м
Рукопашный 4 удара +30 (2d6+10 плюс 2d6 кислотой)
Зан. Прост. 3 м;
Диап. Пораж. 3 м
Базовая Атака +21; Зхв +35
Возможности в Атаке: Экспертность в Бою, Улучшенное Опрокидывание, Улучшенный Захват, удушение 2d6+10 плюс 2d6 кислота, растворить, поглощение
Специальные Действия: создать слизь**,** *призыв слизи, призыв танар'ри*
Магические Способности (УЗ 20-й):
При желании – *астральная проекция, осквернить, обнаружение добра, обнаружение закона, улучшенное рассеивание магии, улучшенный телепорт, удержание монстра (КС 19), полет. телекинез (КС 19), нечестивость, нечестивая болезнь (КС 18)*
3/день – ускоренное *удержание монстра* (КС 19), *фазовая дверь*, *символ безумия* (КС 21)
Параметры Сила30, Ловк 14, Тело 34, Интл 22, Мудр 22, Обн 18
СК аморфный, свойства слизи, (*ММ* 313), свойства танар'ри (смотрите *Справочник Монстров*)
Отличительные Черты: Экспертность в Бою, Боевые Рефлексы, Речь Тьмы*, Улучшенное Критическое Попадание (удар), Улучшенная Инициатива, Улучшенное Опрокидывание, Железная Воля, Ускоренная Магическая Способность (*удержание монстра)*
*Новая черта из Код. Извергов
Навыки Блеф +28, Концентрация +36, Дипломатия +6, Скрытность +22, Запугивание +30, Знание (магия) +30, Знание (устройство подземелий) +30, Знание (религия) +30, Прислушивание +30, Бесшумное Передвижение +26, Поиск +30, Чувство Мотива +30, Искусство Магии +32, Отслеживание +30, Плавание +34

джубилекс

Удушение (Экс) Джубилекс наносит 2d6+10 пунктов повреждений плюс 2d6 пунктов повреждений кислотой при успешной проверке захвата, в дополнение к повреждению от удара.

Создать Слизь (Спр) Раз в раунд Джубилекс способен выплевывать кусок зеленой слизи (*РМП* 76) в любом направлении в пределах 6 метров от себя (включая в цель, проводя стрелковую касательную атаку с бонусом +22) свободным действием.

Растворить (Экс) Кислотное касание Джубилекса наносит 50 пунктов повреждения в раунд деревянным и металлическим объектам. Доспехи или одежда по которым нанес удар Джубилекс растворены, если только обладатель не прошел успешную проверку Рефлекса против КС 32. Деревянное или металлическое оружие ударившее Джубилекса немедленно растворено, если только

обладатель не прошел успешную проверку Рефлекса против КС 32, хотя оружие все также до своего растворения поражает Джубилекса. КС спас-броска основан на Телосложения.

Поглощение (Экс) Джубилекс способен поглотить любое Среднее или меньшее по размеру существо, которое он взял в захват при успешной проверке захвата. Поглощенное существо каждый раунд переносит повреждения от удушения, и принимается внутри тела в захвате и в ловушке внутри тела. Помимо этого, дышащее воздухом существо должно удерживать дыхание, или начинает захлебываться. Существо может выскочить из тела Джубилекса стандартным действием, победив в проверка захвата Джубилекса свой проверкой захвата или проверкой Искусство Побега.

Джубилекс способен поглотить до четырех Средних или Маленьких персонажей, 16 Крошечных персонажей, 64 Мелких существа или неограниченное количество миниатюрных существ.

Улучшенный Захват (Экс) Для использования этой способности Джубилекс должен попасть по оппоненту любого размера своей атакой размера. Затем он может попробовать начать захват свободным действием, не провоцируя благоприятную атаку. Если он выиграл проверку захвата, он устанавливает удержание и начинает душить. Он также может попытаться поглотить захваченного персонажа через проведение новой успешной проверки захвата.

Аморфный (Экс) Дробящее оружие и прокалывающее повреждение не наносят повреждений Джубилексу. Он способен просачиваться через небольшие пространства, через которые не могли бы пройти существа крупнее Крошечных благодаря своему слизеобразному состоянию.

Свойства Слизи: Хотя технически Джубилекс не является слизью, у него есть все свойства обычной слизи. (*ММ* 313).

Призыв Слизи (Мчк) Раз в день, Джубилекс автоматически призывает 1d6 серых слизи, 1d4 охровой слизи, или 1d2 черных пудинга. Эта способность эквивалентна заклинанию 7-го уровня (УЗ 20-й).

Призыв Танар'ри (Мчк) Раз в день, Джубилекс автоматически призывает 3d10 дретча, 1 хезроу, или 1 алкилита (*Фолиант Извергов* 46). Эта способность эквивалентна заклинанию 9-го уровня (УЗ 20-й).

Стратегия и Тактика

Джубилекс старается как можно скорее столкнуться в рукопашном бою, используя для этого улучшенный телепорт, полет, фазовую дверь. Он распределяет все свои атаки между разными жертвами в пределах зоны поражения, пытаясь их всех душить или поглотить. В первые раунды сражения он усиливает свои атаки ускоренными заклинаниями *удержание монстра*. Он полностью использует свою способность содавать слизь для атаки существ вне его зоны поражения, или создавать барьеры для предотвращения безопасного подбирания к нему врагов. Если его хит-поинты снижены ниже 100, Джубилекс призывает слизей или танар'ри, чтобы отвлечь на них врагов, а сам телепортируется прочь и восстанавливается.

Слуги враги и цели

Из всех демонических лордов Абисса, Джубилекс самый простой (и потому наиболее легкий в понимании) в своих целях. Если проще, то у Джубилекса нет больших целей чем обычное существование, разрушение и убийство и растворение всего, к чему могут дотянуться его щупальца. Он ненавидит все вокруг себя и стремится лишь к одному – разрушению.

Джубилекс разделяет 222-ой уровень Абисса вместе с Заггтмой – Госпожой Грибов. Два демона имеют долгую историю конфликтов и войн. Постоянные попытки Джубилекса вторгнуться во владения Заггтмой, и является извечным источником раздора между ними. Все остальные демоны презирают и ненавидят Джубилекса, хотя большинство из них видят безликую угрозу, которую он несет любому глупцу, который отважится стать перед ним, поэтому они стараются его обминать.

Организованного культа у Джубилекса нет, хотя несколько сумасшедших, которые поклоняются Безликому Лорду как своему богу. Весьма сомнительно, что Джубилекс даже знает о них, а даже если и знает, то он вряд ли их вдохновляет или награждает их за их преданность. Его основные слуги – это бесконечны слизи и желе, которые вздрагивают и перетекают в глубинах его царства. Из всей этой массы лишь один достаточно развитый черный пудинг стоящий добровольно на службе Безликого Лорда – необычное создание, известное как Голод, Дающий Тьму.

Жрецы Джубилекса имеют доступ к сферам Хаоса, Коррупции, Зла и Слизи. Его символ – псевдоподия с капающей слизью.

Знание о Джубилексе

Персонажи с рангами в Знание (религия) или Знание (планы) могут больше узнать о Джубилексе. Когда персонаж проходит успешную проверку навыка, он изучает следующую информацию, включая и информацию из более низких КС.

КС	Результат
20	Джубилекс лорд слизей и бесформенных созданий. У него немного культистов и нет иных целей или схем кроме как разрушения и опустошения.
25	Джубилекс способен раздавливать и поглощать тех, кого он смел и схватил своими кислотными псевдоподиями.
30	Аморфное тело Джубилекса сложно повредить. Оружие не являющееся холоднокованым и доброго мировоззрения способно лишь слегка его повредить, а дробящее оружие и вовсе неэффективно. Что ещё хуже, сильные кислоты в его теле способны поглотить или уничтожить все, что к нему прикасается.
35	Джубилекс способен плеваться во врагов зеленой слизью в врагов, и призывать к себе на помощь в сражении как слизей так и демонов.

Йииногху

Этот костлявый 3,5 метровый гуманоидный демон покрыт грязными, полуоблезшими кусками желтого меха, там где мех отсутствует видна бледно-серая плоть. Его лицо – морда хитрой злобной гиены с янтарными глазами. В руках он держит массивный цеп с тремя шипастыми набалдашниками.

Йииногху, Принц Гноллов СВ 20

ХЗ Большой Внешний (хаотичный, злой, экстрапланарный, танар'ри)
Иниц +12; Чувства: темновидение, острый нюх, истинное зрение; Прислушивание +37, Отслеживание +37
Языки Абисса, Общий, Великанов, Гноллий; телепатия 90 м
КД 45, касательный 17, оторопевший 37; Уворачивание (-1 размер, +8 Ловк, +19 природный, +9 доспех)
Хп 372 (24 КХП); **СП** 20/холоднокованое железо и добро, Иммунитет к электричеству и ядам Устойчивость 10 к кислоте, холоду и огню; **УМ** 31
Стойк +25, **Рефл** +22, **Воля** +24
Скорость 9 м в доспехе (6 клеток); 12 м базовая наземная
Рукопашный* *тройной цеп* +31/+26/+21/+16 (3d6+25)
*Атаки уже включают в себя черту Мощная Атака
Заним. Прост. 3 м; **Диап. Пораж.** 3 м
Баз. Атака +24; Зхв +38
Варианты Атаки: Рассекающий Удар, Мощный Рассекающий Удар, Улучшенный Раскалывание, Мощная Атака
Специальные Действия: *призыв упырей*, *призыв гноллов*, *призыв танар'ри*
Магические Способности (УЗ 20-й:
При желании—*астральная проекция*, *сила быка*, *осквернить*, *обнаружение добра*, *обнаружение закона*, *полет*, *касание упыря* (КС 18), *повышенное рассеивание магии*, *неограниченный телепорт*, *телекинез* (КС 21), *нечестивость*, *нечестивая болезнь* (КС 20)
3/день—*слово власти замри*, *ярость*, *символ слабости* (КС 23)
Параметры Сила 30, Ловк 26, Тело 32, Интл 24, Мудр 30, Обн 23
СК: острый нюх, свойства танар'ри (*Справочник Монстров*)
Отличительные Черты: Рассекающий Удар, Темная Речь *, Уворачивание, Квалификация в Экзотическом Оружие (тройной цеп), Мощный РАссекающий Удар, Улучшенная Инициатива, Улучшенное Раскалывание, Мощная Атака, Чтение Следов
* Новая Отличительная Черта из Код. Извергов.
Навыки Взбирание +34, Концентрация +38, Дипломатия +8, Приручение Животных +33, Скрытность +28, Запугивание +33, Прыжки +38, Знание

Йиингхоу

(природа) +34, Прислушивание +37, Бесшумное Передвижение +32, Езда Верхом +39, Поиск +34, Чувство Мотива +37, Отслеживание +37, Искусство Выживания +37 (+39 в природных условиях наземного мира, или идя по следам), Кульбиты +36

Имущество *+5 чешуйчатая кольчуга, тройной цеп*

Тройной Цеп: Йиингхоу держит в руках трехнабалдашниковый *адамантиновый тяжелый цеп* +3. Каждый раз, когда проводит успешную атаку этим предметом, бросьте 1d3, чтобы определить, сколько набалдашников попало по цели. Попадание цепом наносит одинаковое количество повреждений, вне зависимости от того, сколько набалдашников попало. Если более одного набалдашника попало по цели, она должна пройти проверку Воли против КС 32, или впасть в замешательство на 2d4 раунда. Если попали все три, цель должна пройти проверку Стойкости против КС 32, или быть парализованной на 1d4 раунда. Только Йиингхоу способен с помощью этого оружия вводить замешательство или паралич свои цели. КС спас-броска основан на Силе.

Призыв Упырей (Мчк) Раз в день, Йиингхоу способен автоматически призвать 1d6+6 усиленных упырей. Эти упыри имеют максимальные хит-поинты, и +5 нечестивый бонус к проверкам изгнания, Классу Доспеха, броскам атак и повреждений. Эта способность эквивалентна заклинанию 7-го уровня (УЗ 20-й).

Призыв Гноллов (Мчк) Раз в день, Йиингхоу способен автоматически призвать 11d6 гноллов или 2d6 гноллов воинов 5-го уровня. Эта способность эквивалентна заклинанию 9-го уровня (УЗ 20-й).

Призыв Танар'ри (Мчк) Раз в день, Йиингхоу способен автоматически призвать 1d2+1 врока или 1d4 балезауса. Эта способность эквивалентна заклинанию 9-го уровня (УЗ 20-й).

Дикий и беспощадный Йиингхоу – покровитель всех гноллов, и командует упырями невольниками, через вассальную принадлежность демонического Короля Упырей.

Стратегия и Тактика

Зверский и прямолинейный Йииногху скорее стремительно бросится в рукопашный бой с рыком и мерзкой бранью, прежде чем сделает что-то хитрое или коварное, хотя его первым действием практически в любом бою активация на себя силы быка (эти показатели уже учтены в его параметрах выше). Если он столкнется с подавляющим количеством врагов, он призовет себе на подмогу гноллов, упырей и демонов.

Слуги, Враги и Цели

Йиингхоу один из младших демонических принцев, хотя и до сих пор командует большой империей на 422-ом слое Абисса, регоине именуемы очень просто – «Царство Йиингхоу». Большую часть своего времени он проводит в охоте на более младших созданий, или отлавливает смертных, а также может лениво обдумывать возможные нападения на твердыни более могущественных демонических созданий, которые еще не достигли уровня лорда.

Один из величайших и ранних триумфов Йиингхоу – покорение Доресайна, Короля Упырей. Некогда вассал Оркуса, Король Упырей контролировал свой собственный слой в Абиссе, пока армия Йиингхоу не вторглась и не захватила весь слой правителя упырей. Корль принес присягу верности Йиингхоу, и остается его вассалом и по сей день. Доресайн правит своим Белым Королевством, но как присягнувшим союзником более могущественного Принца Гноллов. Внимание Оркуса было привлечено к другим проблема, и он не отреагировал на поступок Принца Гноллов (похищение одного из его верноподданных). Самое великое желание Йиингхоу – это увидеть процветание его народа, гноллов. Он представляет себе Материальный План доминируемый его детьми, где люди, дварфы и халфлинги в лучшем случае рабы, а в худшем пища. Хотя он и понимает, что гноллам на Материальном Плане вряд ли удастся этого дистигнуть, поэтому он активно поддерживает культистов из других рас, которые исправно его поддерживают. Таинственный лидер семьи Маур, некогда представлял одного из самых могущественных культистов среди человечества, но извечная борьба с демоном-конкурентом Малкантетом свела на нет этот источник силы. На сегодняшний день Йиингхоу считает Королеву Суккубов одним из основных своих врагов, и периодически совершает набеги на её царство. Он верит, что в один из дней он заполучит могущественных союзников, и свергнет её правление.

С уровнем ненависти к Малкантет граничит лишь его извечная война с Бафометом. Источником конфликта между Принцем Гноллов и Принцем Тварей неясен, скорее всего он забыт и самими демоническими лордами, хотя они не проявляют уменьшения своей извечной вражды. Йиингхоу требует жертвоприношений, приносимых в отдаленных диких регионах на алтарях из грубых камней. Его последователи носят темно-коричневые халаты, украшенные пучками желтого меха. Им не позволено чистить эти халаты, и со временем от них исходит ужас от засохшей крови и зловония.

Жрецы Йиингхоу получают доступ к сферам Хаоса, Демонов, Зла и Ярости. Его символ – его тройной цеп.

Железные Пустоши

Номер Слоя: 23
Правитель: Костчтчи
Особенности: Бесконечен

Холодные Железные Пустоши дом для туповатого лорда Костчтчи, уродливого демона-великана, который объявил всех ледяных великанов «собратьями под его покровительством». Место безжалостных вьюг и ледяных расселин, негостеприимный слой, который стараются избегать большинство обитателей Абисса, если не его присутствие, то по крайней мере закрывая врата на него в Абиссе. Покрытая изморозью арка из каменного монолита ведет Джотунхейм на Исгарде, возле города ледяных великанов Утгардта. Более важный портал открывается у корней Великого Колеса – стянутого Дерева Иггдрасил, основной транспланарной артерии, ведущей во все места по Верхним Планам. Демоны со всех уголков Абисса собираются в Железных Пустошах, в надежде пройти сквозь эти врата, но ожесточенная защита Костчтчи своего царства-дома отражается в фактической защите Иггдрасил, делая Принца Гнева одним из наиболее ненавистных демонов Абисса, вопреки его расположению к добру или злу.

Принц Гнева несмотря ни на что, пользуется сильной поддержкой своих избранных последователей. Известны племена ледяных великанов, которые на Материальном Плане поклялись служить Костчтчи, чтобы обрести вечную жизнь в Железных Пустошах. У демонического лорда такой контроль над своим уровнем Преисподни, что он способен предотвращать старение и природные смерти смертных, которые обитают в нем. Хотя большинство получили эту награду за свою преданность демону, но несколько хитрых смертных смогли заполучить это преимущество, избежав внимания Костчтчи.

костчтчи

Погода в Железных Пустошах варьирует от холодной до чрезвычайно холодной. Смотрите Опасности от Холода стр. 3__, для дополнительной информации. МП, которые желают сделать окружающую среду более важной частью, ему следует сверяться с Лютозимьем, которая также содержит набор чудовищ, которые подходят для обитания в этом слоем.

Несколько определенных мест в Железных Пустошах стоят более детального рассмотрения:

Расселина Черный Пар: Редко когда тепло вырывается в больших объемах из этой ледниковой расселины, которая на многие километры уходит в глубину. Периодически глубины извергают ужасные крики, которые, как кажется исходят из нескольких пастей некоего нечестивого создания. По приказу Костчтчи несколько ледяных великанов расположились у западного края расселины, и регулярно преподносят в жертвы мамонтов или жутких моржей, чтобы умилостивить своего повелителя из зияющего рва – Гогбегомеля, шивада (Лютозимье стр. 152), который вылазит из расселины раз в столетие, чтобы сеять хаос по всему слою.

Ледниковая Цитадель: Место, где его поразили размышления, Костчтчи приказал своим последователям возвести на этом огромном плато, эту необъятную цитадель, вырезанную в леднике между двумя большими горными пиками. Этот потресканный, встряхнутый дворец служит личным редутом принца. Вход сюда запрещен всем обитателям плана, которые хотят спастись от лютых морозов, а скальды старейшины ледяных великанов, служат свитой демона, поколениями из разных племен. Огромная улучшенная леукротта (Ватердип, Город Великолепия стр. 136) бродит по пещеристым проходам и банкетным залам, стараясь скрыться для безопасности, чтобы избежать легендарных яростей Костчтчи

Грьотгардхейм: Этот возвышающийся замок из массивных ледяных блоков содержит плененного в цепях полу-бога Грьотгарда, одного из десяти братьев Трим, бога Ледяных Великанов. Принц Гнева поймал героя ледяных великанов несколько десятилетий назад, для использования его в торговле своих сделок с ненавистным врагом, но все что ему удалось заполучить с той поры, это поток из преданных Триму ледяных великанов, которые желают пожертвовать своей жизнью, во славу и

доблесть их божественного покровителя. Защита этого здания стоит Костчтчи весьма дорого, но твердолобый демонический лорд не желает признавать поражение до тех пор, пока двери этого замка стоят на своем месте.

Воющая Трещина: Рвущийся Ветер через эту зазубренную расщелину создает острый визг, который эхом разносится по слою. Глубоко внутри расщелины, в ледяных туннелях скрыты пещеры огромной колонии ледяных червей для вывода потомства. Эти переполненные пещеры изредка изрыгают детенышей червей, которые расползаются по поверхности в яростном отчаянии.

Ворота Столдоттира: В деянии, которое бы позволило бы ему безоговорочное правление над всем огромным ледником, Костчтчи открыл постоянный портал в Исгард, пожертвовав для этого своей деформированной дочерью в месте портала – отдаленной долине, где великий ледник сталкивается с бескрайним ледяным плато. Это отвратительное, мерзкое создание было порождено от его союза с валькирией Гейрскьогул (дочь стала одновременно существом с Исгарда и Абисса). Убитая была замурована в основание между двумя планами, и портал остается основной угрозой для Верхних Планов.

Тела ледяных великанов с обеих сторон конфликта усеивают землю на многие километры вокруг портала, который описывается как одинокий вмурованный камень, исписанный легендарными рунами, которые придумал сам Костчтчи. Демонический лорд тщательно охраняет это место, а врага надеющиеся потревожить его цитадель или найти заключенного, должны вначале справится с устрашающим строем демонов и обитающих в холодных условиях чудовищах.

Логово Свафнира: Корка из снега и льда покрывает этот внушительный горный пик, названный в честь великого вирма белых драконов, который обитает на его вершине. Это гордое и яростное создание служит Костчтчи скакуном в важных сражениях, признавая демонического принца единственным верховным существом над ним в этом слое. Она снисходительно относится к присутствию племени фенсиров (Фолиант Извергов), составивших с ней договор, обитающих в сети соединенных между собой пещер, испещряющих как соты гору, и поклоняющихся своей богине-защитнице. Знания по планам говорят, что фенсиры и драконихa бежали с Исгарда несколько столетий назад, после того как обрушили гнев богов этого плана.

Волстаад: Маленький кровавый город Волстаад служит основным местом сбора всех последователей Костчтчи, которые организовали племена несколько тысячелетий назад на Материальном Плане. Принц Гнева лично повел за собой эти племена в Абисс, поэтому каждый из племени, кто услышал зов великого демонического принца считает себя одним из уважаемых любимцев демона. Разногласия между теми кто лучше служит дарующему вечную славу и бессмертие часто заканчиваются кровавыми разборками диких сражений.

ПАЗУНИЯ

Номер Слоя: 1
Правитель: Пазузу, оспариваемый
Свойства: Само-ограниченный

Высший слой Абисса – Пазуния, также известная как Равнина Бесконечных Порталов или Дворцов 1001 Клозета. Это - царство обдуваемых ветром бесплодных земель и зубчатых скалистых вершин, пестрящих роями крылатых демонов. Палящее красное солнце, тяжелое от бесконечного возраста, купает слой душной высокой температурой и резким светом. Сердитый занавес теней покрывает равнины в разных местах, скрывая тайную угрозу. И повсюду – массивные ямы, которые уходят в более глубокие слои террора.

Ямы – двери в более глубокие слои Абисса, поэтому те, кто спускается в них, скоро попадают в связанный с ним слой (смотрите Передвижение по Абиссу). Большинство этих ям – двухсторонние порталы, но некоторые являются односторонними, не оставляя никакие средства на возвращения. Прыгание в яму, не зная, куда она ведет великолепный способ, чтобы совершить самоубийство на Пазунии, так как ямы часто ведут к неприветливым слоям, наполненным смертельными экологическими опасностями. Некоторые из самых отдаленных слоев Абисса вообще не соединены с Пазунией, и доступны только из порталов на более низких слоях.

На гранях больших ям стоят массивные железные крепости, реликвии обиритов, теперь населенные могущественными лордами танар'ри, которые еще не набрали власть чтобы взять под контроль весь слой. Эти воинственные, коварные лорды используют специальные палаты в пределах крепостей, чтобы проецировать себя через Астральный План на Материальные миры, где они пытаются влиять на события и привлекать последователей и культистов. Когда они в таком состоянии, их физические формы остаются беспомощными, защищенные только железными крепостями обиритов и собственными ордам демонов-слуг и союзников в договоре.

Армии Абисса непрерывно сталкиваются друг с другом, поскольку младшие демонические лорды всеми правдами и неправдами борются за положение. Они также сталкиваются с вторжением армии дьяволов из Баатора, поскольку слой – один из первичных фронтов

Войны Крови. Методические баатезу знают, то, что знали до них обириты, что кто правит Пазунией, правит все Абиссом.

Не все посетители Пазунии приходят бороться. Поскольку это – ворота в большую часть плана, слой притягивает торговцев, исследователей, и оккультистов почти со всего Великого Колеса, привлекая самых разнообразных паломников где-нибудь из Нижних Планов, не говоря об Абиссе.

Слой само-обеспечиваемый, но он настолько велик, что его огромные отделы остаются не исследованными.

Если вы идете достаточно долго к горизонту, вы в конечном счете оказываетесь в граничащем плане Пандемониума или Гадеса (в зависимости от направления ходьбы). Те, кто путешествует в других направлениях, достигает "края" слоя и телепортируется на противоположный край, часто, не зная, что они переместились. Из-за ее недостатка явных границ, карты Пазунии редко пытаются охватывать целый слой, вместо этого сосредотачиваются на меньшей секции, ограниченной железными крепостями в местном масштабе влиятельных демонических лордов.

Жители

Много хаотические злые просители проявляют как манэ на Пазунии, чем на любом другом слое Абисса. Местные демоны охотятся на этих существ для пропитания или сгоняют их в военные отряды, ведя обширные стада просителей через ворота ямы и в более глубокий Абисс. Некоторые остаются на Пазунии собирать обороноспособность лордов демона, населяющих железные крепости. Демоны рассматривают эти жалкие существа немного больше чем живые щиты и жертвуют ими без зазрения. Много манэ охотно бегут вниз в неизведанные ямы, чтобы избежать своих преследователей.

Банды молидей блуждают по слою, собирая отставших и на цепи везут их к городу Стиросу, где сплавляют их по Реки Стикс на Нижние Планарные поля битвы Войны Крови. Массивные, двухголовые танар'ри редко захватывают демонических лордов, укрепленных в железных крепостях, но они нетерпеливо хватают блуждающих, не присоединенных демонов в свои банды. Молидеи также заняты с обеспечением армии и требуют дань со всех, с кем они сталкиваются. Те, кто не может дать, немедленно призваны и посланы в Стирос, а оттуда на бушующие войны на Нижних Планах.

Поразительно число торговцев, смертных и внешних отваживаются на путь в предательскую Равнину Бесконечных Порталов, поскольку ворота Пазунии ведут к беспрецедентным деловым возможностям. Те, кто несут флаг Темного Принца Граз'зта, наслаждаются лучшей защитой против бандитизма, но даже это совсем не безопасно.

Нижеследующие существа обитают в Пазунии и оказывают на нем сильное влияние.

Пазузу: Бог Нижних Воздушных Королевств управлял небесами Пазунии до того, как пали его побратимы обириты. Бесчисленный часме, вроки и другие летающие демоны, которые сидят на вершинах зубчатых скалистых вершин и пиков Пазунии почитают Пазузу и иногда хватают путешественников с поверхности, как жертв их гордому лорду.

Законные добрые персонажи, путешествующие по Пазунии рискуют 5%-ым шансом привлечения внимания Пазузу, за каждый день, когда они остаются на слое, поскольку крылатый демон всегда в поисках новой невиновности, чтобы развратить её, и в конечном счете сожрать. В некоторых случаях, Пазузу ждет, пока добрые персонажи не попадут трудное положение, и появится перед ними в последнюю минуту с предложением помочь неудачным персонажам в обмен на некоторую услугу в будущем. Он обращает мало внимания на других лордов демонов этого слоя, и редко сталкивается с их бизнесом или их желез-

ными крепостями.

Олдинак: Подобно Пазузу, затворническая принцесса демонов Олдинак восхищается в извращении чистых и невинных, но ее методы не настолько тонкие. Леди Изменений командует растущим культом на нескольких Материальных Планах, который интересуется похищением праведных и святых фигур, или священных животных типа Ки-ринов или ламмасу. Эти несчастные существа вскоре находят свой путь к Яйцу Олдинак, на краю Великого Абисса, где они терпят мерзкие эксперименты, которые развращают их природу и порабощают их к ее капризным прихотям.

Олдинак появляется как гибкая гуманоидная женщина, с полированной кожей из красного дерева и длинными пальцами, которые заканчиваются иглами, которые она использует, чтобы ввести гнилой сок в пленные тела ее жертв. Алебастровая маска скрывает ее чудовищное лицо.

Балтазо: Когда великий демонический принц Фраз-Ерб'луу был заключен в тюрьму на Материальном Плане безумным архимагом Загигом Йрагерне, несколько авантюристических демонических лордов стеклись в его покинутый слой – Сердце Пустоты, надеясь сделать его своим. Честолюбивый младший лорд Балтазо, отставной генерал с несколькими победами на Войне Крови под его расширяющим поясом, знал, что он не может надеяться командовать Сердцем Пустоты, но он увидел возможность для себя в растущем конфликте. Вместо предъявления своего собственного требования, он вместо этого завоевал железную крепость Шаллен-Гата, на окраине ямы, ведущей к логову Фраз-Ерб'луу. Командование этими воротами позволило ему тонко влиять на дела на слое, давая ему собственные преимущества в Абиссе.

По возвращению Фраз-Ерб'луу, Принц Обмана стер большинство конкурирующих демонических лордов, ссорящихся на его слое, но он увидел ценность в сильной защите ворот в Пазунии. Эти два демона заключили договор, и теперь Балтазо стоит на страже у ямы в Сердце Пустоты, как поддерживаемый вассал Фраз-Ерб'луу, для которого он иногда действует как дипломат или собеседник.

Балтазо появляется как чрезвычайно тучный человек с удлиненным лицом и темно-зеленой кожей, которая постоянно шипит и трещит, изливая разнообразные болезненные жидкости на плохо соответствующую военную униформу, украшенную множеством показных медалей и лент.

Интересные Места

В Пазунии есть несколько интересных мест:

Яйцо Олдинак: Культисты Олдинак приносят в эту яйцевидный железный замок свои похищенные жертвы, где их древеснокожая Леди Изменчивости превращает их в изувеченные пародии паладинов, единорогов и образцов чистого добра из прошлой жизни. Превращение дает им шаблон полу-изверг, и бесповоротно изменяет их мировоззрение на хаотично злое. Хотя эти жертвы иногда сохраняют воспоминания того, кем они были в прошлой жизни, они не способны долго противостоять своей новой природе, и вскоре полностью поглощаются своей яростью и изолированностью. Те же, кто

пазуния

способен противостоять опасностям Пазунии, яростно защищают территорию в пределах 1,5 км от Яйца Олдинак, более слабых пожирают бесчисленные демоны.

Само по себе Яйцо – возвышающееся здание, наполненное мрачными лабораториями, действующими аудиториями и ужасными лекционными залами, завешенными кожами неудачных экспериментов. Олдинак иногда позволяет попасть сюда посетителям, если те предлагают ей новые технологии или магические знания, благодаря которым она сможет вносить еще больше изменений в пациентах, но не выказывает терпения к тем, кто не разделяет её энтузиазма в её порочной хирургии. Гости, которые пребывают здесь слишком долго, скармливаются Собратьям, своре тварей хаоса, обитающих в верхних Запрещенных Покоях Яйца.

Изломанное Пространство: Чародейка суккуб по имени Красный Саван возвела эту крепость из крошащихся каменных башен наверху портала во Внешние Земли к городу Охваченный Чумой уже более чем 200 лет назад, и маленького сообщества, которое вскоре выросло вокруг него, и служил одним из самых популярных мест сбора на слое с тех пор. Гости Изломанного Пространства включают наемников Войны Крови, торговцев, прибывающих в и из плана Согласующейся Оппозиции, и даже смертных авантюристов, наслаждающихся одним из немногих мест на Пазунии, где они, вряд ли, будут сожраны демонами. Красный Саван проявляет небольшую терпимость к насилию любого вида на ее земле, но смертельные поединки происходят с регулярностью вне её хрупких стен. Суккуб требует повиновение от ее гостей и ожидает когда они вернутся, если неприятности вспыхнут.

Изломанное Пространство дом для множества посетителей в любой момент, многие из них наслаждаются относительным комфортом, насыщенным роскошью (и чрезвычайно дорогим). Красный Саван знает свою клиентуру, и поэтому имеет огромные запасы разнообразного оружия и брони, которая доступна для продажи по трехкратной цене, из указанной в *Руководстве Игрока*. Демонесса – большой энтузиаст ядов и предлагает широкий выбор ядов из самых низких ям Абисса. Её любовь к этому материалу настолько велика, что она проявляет большое уважение к гостям, которые предлагают ее немного нового смертельного вещества.

Когда он не занята в своем бизнесе, лучше давать Красному Савану широкое место, поскольку суккуб капризна и ненадежна – вы никогда не знаете, когда она собирается заказать вашу смерть. Красный Саван находится постоянно на краю, поскольку она должна защищать цитадель от толп гитзераев, и даже младший лордов Абисса. Молидей вдохновлен поиском призывников в разных местах.

Великая Пропасть: Стены утеса этой большой расселины в ткани Абисса обладает бесконечностью порталов в другие слои этого плана. Принимаемая отдельным слоем в Абиссе, она будет рассмотрена далее.

Озера из Расплавленного Железа: Этот ряд парящих суровых тигелей обеспечивает железом, которое составляет большинство оружия всех крепостей Пазунии, делая прилегающую область одной из наиболее оспариваемых областей на слое. Озера варьируют в цвете от раскалено-белого до пылающе-красного, испуская волны высокой температуры, которые затрудняют подход к озерам. Существа в пределах 100 метров от озер переносят 1d10 пункта повреждений от жара в раунд. Персонажи погруженные в озеро переносят 20d6 пункта повреждений от огня в раунд, и даже те, кто просто касается его, переносят 2d6 пункта вреда от огня за раунд нахождения рядом.

Покинутый город Кузня Раазор, на берегах наибольшего озера, является домом множеству магмовых мефитов, которые когда-то помогали в кузнецких действиях, и единственные, кто избежал гибели, когда энтропическое судно хаоса разрушило большинство сообщества. Демоны избегают этого места, делая его одним из наиболее безопасных мест на Пазунии. Железная крепость Ферраг, на противоположном берегу, не очень то заметна. Она роится стадами арманитами, убийцами вроков, и бесчисленными голодными манэ, во главе со своевольной марилит по имени Гализшет.

Река Стикс: Фиолетово-синячные воды Реки Стикс текут через всю Равнину Бесконечных Порталов, выпуская множество притоков, которые исчезают в зияющих ямах и отсюда течет в нижние слои Абисса. Некоторые обратные водопады мчатся из порталов и питают реку, которая простирается далеко к Пандемониуму и к Серой Пустоше Гадеса.

Стирос: Угрюмый, грязный гарнизонный город Стирос отмечает место сбора захваченных Молидеем демонов, принудительно направляемых на службу в армию Войны Крови. Невузучих толпами грузят на массивные стремительные речные суда, питаемыми горением душ, и плюющими клубами золы в резкий воздух из грубых дымовых труб. Здесь есть в большом количестве офицеры бабау, злоупотребляя своими положениями с угрозами и случайными избиениями. От незнакомцев требуют быстрого мышления и большого количества наличных денег, чтобы бежать из Стироса, и не попасть в рабство, направляющего их к громадному полю битвы.

Ванелон: Серия возвышающихся розовых мраморных столпов ведут к железной крепости Ванелон, которая охраняет яму, ведущую к Шен-

дилаври, области королевы суккубов Малканзэт. Принимая во внимание, что большинство цитаделей Пазунии отражает причудливую архитектуру древних обиритов, Молканзэт украсила Ванелон широкими башнями и великолепными фасадами, которые бы лучше смотрелись на более романтичных королевств Материального Плана. Такой красивый стиль соответствует роли здания, как дому ее Супругу Фавориту, которая постоянно меняется любым младшим демоническим лордом, занимавшим ее воображение в настоящее время.

Его текущий житель – Мастифаль, Хозяин Охоты, красивый изверг с ярко-красной кожей, четырьмя руками, и торчащими рогами козерога на его лбу. Расчетливый демонический лорд получил покровительство Молканзэт, подарив ей голову огромного злодейского смилодона, убитого на охотничьих полях Спирака (слой 71), но его аудиенции с соблазнительницей из Шендилаври стали все более короткими и редкими, и Мастифаль желает сделать что-нибудь, чтобы восстановить ее внимание. Его слуга глабрезу патрулирует периметр ямы, принося любых нарушителей к украшенной трофеями палате аудиенций лорда. Только рассказы о неукротимом диком животном достаточно, чтобы отговорить его от убийства против шпионов, так как большая его часть хочет покинуть стены Ванелона, и вернуться к охоте.

Идеи Приключений

Персонажи в Пазунии могут быть вовлечны в следующие задания:

Помощь Старшему Отцу: Высший жрец из веры одного из ИП был похищен культом Алдинак, и был отнесен к её ужасному яйцу в Пазунии. ИП должны добраться до Изломанного Простора, чтобы встретиться с агентом, который даст им карту цитадели (за определенную цену), и должны проникнуть в железную крепость Леди Перемен, прежде чем она проведет свое богослужение над их духовным лидером.

Верный Металл, Решает Все: ИП или их верховный покровитель должны создать нужное магическое оружие из металла, добываемого из Озера Расплавленного Оружия. Демоны в союзе марилит Гализшет обитают на берегах озера, заставляют авантюристов порвать их сделку с мефитами Кузни Разор.

Заполняя Реестр: ИП наняты Братством Порядка для каталогизации того, что находится в не отмеченной на карте яме Пазунии, ведущей в неизученный слой Абисса. Однако прежде чем они тут попадут, они сталкиваются с ведущими свои планы Балтазо, который предлагает им помощь, если они впервые путешествуют в Сердце Пустоты, для личной аудиенции с Фраз-Урб'луу, у которого есть для них персональная миссия.

Отличительные черты

Лечащийся Ядами

Яды не всегда столь плохи для вас.

Необходимые Условия: Повышенная Стойкость, Тело 13.

Преимущества: В любой момент, когда вы успешно прошли проверку Стойкости против ядов, вы излечиваете количество хит-поинтов равное вашему модификатору Телосложения.

Раб Демона [Отвратительная]

Вы формально являетесь просителем демонического лорда. В обмен на вашу покорность, вы получаете небольшую частичку мощи демонического лорда.

Необходимые Условия: Хаотично злое мировоззрение.

Преимущество: Раз в день, выполняя злое деяние, вы можете призвать силу своего демонического покровителя, получив +1 бонус удачи к любой одной атаке, спас-броску, проверке параметра, проверке навыка или проверке уровня.

Особое: Эту черту вы можете взять лишь один раз. Если вы её взяли, вы не можете брать черты Потом Темноты или Наследник Печали (обе описаны в Чемпионах Разрушений), которые связывают вас сходным образом с могущественными архидьяволами или лордами юголотов.

Недоразвитые Крылья [Наследник Абисса]

У вас из-за плечей выросла пара недоразвитых крыльев.

Преимущество: Ваши крылья не сформировались остаточно, и вы не можете по настоящему летать, но они усиливают вашу способность к прыжкам. Вы получает бонус к проверкам Прыжков равный +3 за каждую отличительную черту из списка черт Наследник Абисса.

Ваши крылья также позволяют вам более медленно падать. До тех пор пока вы способны проводить действия передвижения, вы способны контролировать свое падение так, что не перенесете повреждения. Однако вы не способны изменять свое направление падения.

Особое: Из-за крыльев вам приходится тратить дополнительные усилия при плавании, и поэтому вы переносите –2 штраф к проверкам Плавания.

НАБАССУ

Тело демона вытянутое и мускулистое. Голова длинная с маленькими рожками, и ушами как у летучей мыши. Его зубы фактически клыки, которые в его рту кажутся слишком крупными для его головы. Его глаза насыщенные ненавистью мерцают желтым светом. Длинные пальцы заканчиваются такими же длинными когтями, а чешуя покрывает всю кожу и крылья. Пучки черного меха торчат на плечах. Спина демона и его руки тускло черного цвета, а живот и грудь болезненно грязно-серого.

набассу

Молодой Набассу СВ 5

Всегда ХЗ Средний внешний (хаотичный, злой, экстрапланарный, танар'ри)
Иниц +6; **Чувства** темновидение 18 м; Прислушивание +10, Отслеживание +10
Языки: Абисса, Общий; телепатия 30 м
КД 18, касательный 12, оторопевший 16 (+2 Ловк, +6 природный)
Хп 52 (5 КХП); **СП** 5/холоднокованое железо и добро
Иммунитет электричество, яд
Устойчивость 10 кислота, холод, огонь; УМ 16
Стойк +10, **Рефл** +6, **Воля** +8
Скорость 12 м (8 клеток), полет 18 м (средняя)
Рукопашная укус +11 (1d8+6) и 2 когтя +6 (1d4-+3)
Заним. Прост. 1,5 м; **Диап. Пораж.** 1,5 м
Базовая Атк +5; **Зхв** +11
Варианты атаки коварная атака +2d6
Специальные Действия взгляд похищающий смерть, пожирание
Магические Способности (Уз 5-й):
При желании — *темнота, скрывающий туман*
Параметры Сила 22, Ловк 14, Тело 22, Интл 14, Мудр 15, Обн 17
СК камуфляж, свойства танар'ри (смотрите *Справочник Монстров*)
Отличительные Черты Улучшенная Инициатива, Железная Воля
Навки: Блеф+11, Концентрация +14, Дипломатия +5, Скрытность +10 (+18 в подземных и бесплодных местностях), Запугивание +13, Прыжки +16, Знание (местное) +10, Прислушивание +10, Бесшумное Передвижение +10, Отслеживание +10, Кульбиты +12
Улучшенный: 6-14 КХП (Средний); смотрите текст

Камуфляж (Экс) У молодого набассу есть способность изменять окраску своей плоти от разнообразным оттенкам черного, серого и коричневого. В результате он получает +8 условный бонус к проверкам Скрытности в подземных и бесплодных землях.

Взгляд Похищающий Смерть (Спр): Расстояние 9 метров, КС Стойк 15 нейтрализует, накладывает 1 негативный уровень. Любой гуманоид высосанный до 0 уровня взглядом похищающим смерть молодого набассу умирает и немедленно превращается в упыря (*Справочник Монстров* стр. __) под постоянным контролем набассу. Похищающий смерть взгляд не имеет эффекта на существ, которые не относятся к гуманоидам. КС спас-броска основан на Обаянии.

Пожирание (Спр) Молодой набассу способен сожрать беспомощного живого гуманоида, поглотив его плоть и жизненную силу. Чтобы это сделать, набассу должен провести удар милосердия по гуманоидному существу; это может провоцировать благоприятную атаку от существ, которые несут ему угрозу. Если жертва убита ударом милосердия, большая часть физического тела гуманоида сожрана набассу, а оставшаяся часть тела быстро сгнивает до омерзительно пахнущей пасты. Такое поглощение предотвращает любую форму оживления или воскрешения, которое требует наличие хотя бы части тела. Чудо, желание и истинное воскрешение способно вернуть к жизни поглощенное существо.

За каждые три гуманоида сожранные таким способом молодой набассу получает:
- +1 нечестивый бонус к броскам атаки, спас-броскам, проверкам навыков, и проверкам параметров.

► +5 хит-поинтов
► +1 нечестивый бонус к природному доспеху
► +1 эффективный уровень (если уровень набассу требует броска кубика или подсчета, увеличивайте его на 1)

Молодой набассу поглотивший 30 гуманоидов таким способом, теряет все вышеуказанные преимущества и немедленно преобразуется во взрослого набассу (статистику смотрите ниже). В следующий свой ход новый повзрослевший набассу немедленно перемещается в Абисс, забирает с собой все предметы в его распоряжении, и бросает на произвол своих слуг упырей.

Коварная Атака (Экс) Молодой набассу способен проводить коварные атаки наподобие вора, нанося дополнительные 2d6 пунктов повреждений по врагу, если бонус Ловкости последнего нейтрализован, или если молодой набассу фланкирует.

Взрослый Набассу СВ 15

Всегда ХЗ Средний внешний (хаотичный, злой, экстрапланарный, танар'ри)
Иниц +9; Чувства темновидение 18 м; Прислушивание +23, Отслеживание +23
Языки: Абисса, Общий; телепатия 30 м
КД 31, касательный 15, оторопевший 26 (+5 Ловк, +16 природный)
Хп 202 (15 КХП); регенерация 5; **СП** 10/холоднокованое железо и добро
Иммунитет к электричеству и ядам
Устойчивость 10 к кислоте, холоду, огню; **УМ** 26
Стойк +20, **Рефл** +14, **Воля** +16
Скорость 12 м (8 клеток), полет 27 м (хорошая)
Рукопашный укус +24 (2d8+9/19-20) и 2 когтя +19 (1d8+4)
Заним. Прост. 1,5 м; **Диап. Пораж.** 1,5 м
Баз. Атака +15; **Зхв**+24
Варианты Атаки коварная атака +6d6
Специальные Действия похищающий смерть взгляд, пожирание, *призыв танар'ри*, вампирическая связь
Магические Способности (УЗ 15-й):
При желании — *темнота*, *enervation* (+20 стрелковый, касательный), *эфирный скачок*, *повышенное рассеивание магии*, *неограниченный телепорт* (сам, плюс 22,5 кг, только объекты), *удержание чудовища* (КС 20), *скрывающий туман*, *тишина* (КС 18), *истинное зрение*, *нечестивая аура* (КС 24), *нечестивая болезнь* (КС 20)
3/день—*богохульствот*(КС 23), *высасывание энергии* (+20 рукопашный, касательный; КС 25)
Параметры: Сила 28, Ловк 20, Тело 28, Интл 20, Мудр 21, Обн 23
СК камуфляж, свойства танар'ри (смотрите *Справочник Монстров*)
Отличительные Черты: Фокусировка в Способности (взгляд похищающий смерть), Активация в Бою, Повышенная Стойкость, Улучшенное Критическое Попадание (укус), Улучшенная Инициатива, Железная Воля
Навыки: Баланс +7, Блеф +24, Концентрация +27, Дипломатия +8, Сбор Информации +8, Скрытность +23 (+31 в подземных или бесплодных местностях), Запугивание +26, Прыжки +15, Знание (магия) +23, Знание (местное) +23, Знание (религия) +23, Знание (планы) +23, Прислушивание +23, Бесшумное Передвижение +23, Отслеживание +23, Кульбиты +25, Использование Магических Устройств +24
Улучшенный: 16-19 КХП (Средний); 20-29 КХП (Большой); 30-45 КХП (Огромный); смотрите текст

Камуфляж (Экс) Как молодой набассу (смотрите сверху).

Взгляд Похищающий Смерть (Спр): Расстояние 9 метров, КС Стойк 25 нейтрализует, накладывает 1d4 негативных уровня. Любой гуманоид высосанный до 0 уровня взглядом похищающим смерть взрослого набассу умирает и немедленно превращается в упыря (*Справочник Монстров* стр. __) под постоянным контролем набассу. Похищающий смерть взгляд не имеет эффекта на существ, которые не относятся к гуманоидам. КС спас-броска основан на Обаянии. Существо, которое провалило проверку Стойкости против 25, немедленно убито. Это эффект смерти. КС спас-броска для любых из видов повреждения основан на Обаянии, и включает +2 бонус от черты набассу Фокусирование в Способности.

Пожирание (Спр) Взрослый набассу способен сожрать беспомощного живого гуманоида, поглотив его плоть и жизненную силу. Чтобы это сделать, набассу должен провести удар милосердия по гуманоидному существу; это может провоцировать благоприятную атаку от существ, которые несут ему угрозу. Если жертва убита ударом милосердия, большая часть физического тела гуманоида сожрана набассу, а оставшаяся часть тела быстро сгнивает до омерзительно пахнущей пасты. Такое поглощение предотвращает любую форму оживления или воскрешения, которое требует наличие хотя бы части тела. Чудо, желание и истинное воскрешение способно вернуть к жизни поглощенное существо.

Взрослый набассу сожравший гуманоида таким образом получает эффекты заклинания *смертельный звон* (УЗ 20-й).

Регенерация (Экс) Повреждение нанесенное добрым по мировоззрению оружием наносит смертельные повреждения взрослому набассу.

Коварная Атака (Экс) Взрослый набассу способен проводить коварные атаки наподобие вора, нанося дополнительные 6d6 пунктов повреждений по врагу, если бонус Ловкости последнего нейтрализован, или если

взрослый набассу фланкирует.

Призыв Танар'ри (Мчк) Раз в день, взрослый набассу способен призывать 2d4 бабау или 1d4 хезроу с 70% шансом на успех, или одного глабрезу с 30% шансом на успех. Эта способность равна заклинанию 7-го уровня (УЗ 15-й).

Вампирическая Связь (Спр) Стандартное действие, взрослый набассу способен установить вампирическую связь между собой и живым существом в пределах 9 метров от себя, которое он видит. Целевое существо может противостоять связи, пройдя проверку Воли против КС 23; в противном случае связь сохраняется до тех пор, пока цель в зоне поражения или пока набассу не переключается на новую цель. Существо под вампирической связью обнаруживает, что как только оно поражает оружием или заклинанием набассу, оно переносит точно такое же количество повреждений. Помимо этого, если существо целится в набассу заклинанием, эффекты этого заклинания дублируются и поражают самого заклинателя, даже если заклинание не смогло проникнуть сквозь устойчивость к магии набассу, или если набассу прошел свой спас-бросок. Это эффект некромантии. КС спас-броска основан на Обаянии.

Набассу мрачный, демонический наемный убийца, с сильными связями к нежити. В отличие от большинства демонов, он должен проводить часть своего существования на Материальном Плане, чтобы реализовать свои цели.

Стратегия и Тактика

Во время своей жизни у всех набассу есть две стадии роста – юный и взрослый.

Юные набассу обладают немногими магическими способностями. Они используют темноту или скрывающий туман, чтобы подойти близко к их добыче, и затем проводят коварные атаки и взгляд похищающий смерть на полный эффект, хватая и кусая, пока его противник не мертв, и он не сможет его сожрать.

Взрослый набассу намного более опасен. Перед боем, он всегда вызывает танар'ри, чтобы послать их в бой как отряды передовой линии. Набассу любит выкрикивать приказы и использует этих призванных слуг, чтобы они помогли ему фланкировать врага и делать коварные нападения. Если он не убил никого при помощи его взгляда похищающего смерть после третьего или четвертого раунда боя, он отступает, чтобы регенерировать на несколько раундов выбирая отдельные цели с более смертельной версией его взгляда.

Пример Столкновения

Юные набассу никогда не встречаются в Абиссе, так как они, как только создаются, с помощью смещение планов уходят на Материальный План (смотрите Экологию). Взрослые набассу быстро устанавливают доминионы в Абиссе, зоны правления, как мелкие короли или королевы. Они предпочитают оставаться в своих владениях и использовать своих многочисленных фаворитов, чтобы те разбирались с возникшими проблемами. Некоторые взрослые набассу хотят не устанавливать регионы, и вместо этого работают как убийцы или наемники; многие из них обслуживают Оркуса, в то время как немногие служат Королю Упырей.

Заселенные Угодья (УрС 6): Кое-что мрачное – охватило город Зимодубье. Лесорубы и охотники исчезают с тревожащей регулярностью. Мэр нанял две группы авантюристов, чтобы исследовать лес и исследовать слухи о злой фее, скрывающейся в лесу. Обе группы авантюристов исчезли бесследно, и город впал в отчаяние. Когда мэр нанимает ИП, они узнают, что странные стоящие камни в лесу, к которым мэр посылает их на исследование - фактически охотничьи угодья юного набассу. Демон напал на мэра несколько недель назад; в обмен на его жизнь, мэр обещал быть слугой демона и собирать жертвы для него. Набассу сожрал восемь гуманоидов и преобразовывал четырех в рабов упырей. Чем дольше ИП изучают происходящее, тебм он сильнее становится.

Экология

Как только набассу создан (или из продвинувшегося вперед манэ, или с непосредственного порождения Абисса), он немедленно применяет *смещение планов* (как заклинание) на Материальный План. Если он достаточно долго живет, чтобы достигнуть зрелости, он вновь перемещается на Абисс, выполнив свою обязанность по распространению страха и смерти на Материальном Плане. Набассу может выполнять *смещение планов* в такой манере только дважды за свою жизнь, и не может переносить других существ вместе с собой.

Среда Обитания: Юные набассу ищут сельские районы на Материальном Плане, предпочтительно области, где есть достаточно много гуманоидов, чтобы ими питаться, но не так много, что они могут столкнутся с мощными защитниками. Замки взрослых набассу обычно встречаемые на слоях Абисса, не управляются демоническими лордами. Те набассу, кто служат непосредственно демоническому лорду, обслуживают Оркуса, так как их близкая связь с нежитью веселит демонического принца.

Типичные Физические Показатели: Набассу достигает 2,1 метра в высоту и весит 63 кг.

Общество

Набассу необычны в этом, что они – единственные истинные демоны, которые вынуждены жить большую часть своей жизни на Материальном Плане. В

результате, эти зловещие существа переносят особую ненависть на тех, кто живет там, как будто они обвиняют жителей Материального Плана за подчинение к этому изгнанию. Набассу, который выживает на Материальном Плане, очень часто, живет остальную часть своей бессмертной жизни как демонический отшельник в пределах своей крепости на Абиссе. Те немногие набассу, которые избегают этой умственной ловушки, часто становятся убийцами или шпионами для Оркуса. Набассу, которые умилостивили его, часто получают верных собственных слуг-нежить, чтобы использовать их по его усмотрению.

Типичное Столкновение

Юный набассу мог бы собрать непредвиденное сокровище в своем логове, но жадность занимает последнее место в их списке недостатков на этой стадии их жизни. Как только набассу взрослеет, он изменяется. Жадность зрелого набассу – мощная вещь, и это часто отсылает своих слуг, чтобы искать очень определенные сокровища и трофеи, чтобы показать их в своей крепости в Абиссе. Стандарт для взрослого набассу имеет двойной обычное сокровище для существа его СВ, по крайней мере половина из которого состоит из странных и необычных трофеев, собранных с различных планов.

Стандартное Сокровище: 1 300 зм, 70 см, 12 золотых кубков стилизованных астрологическими знаками мертвого мира (каждый кубок стоит 200 зм), большая превосходная картина нимфы, прыгающей с друидом (стоящая 800 зм), комплект превосходных мифриловых полных платинчатых лат (все еще содержащих скелет короля эльфов, ноившего их при жизни), скрюченный набор из шести платиновых и рубиновых наручей, связанных золотыми цепями, некогда носимые марилит (стоящий 2 500 зм вместе), позолоченные роги гористро (стоящие 1 500 зм), 2 000 зм в других различных незначительных произведениях искусства (отдельная вещь из них стоит не больше чем 100 зм), *холоднокованый протыкающий кинжал убийства фей +1, трубы преследования, горн тумана.*

Улучшенные Набассу

Набассу служащие Оркусу улучшаются беря уровни в классе. Вор предпочтительный класс для набассу, хотя многие также берут уровни по жрецу, рейнджеру или чародею. Набассу, который выбирает несколько разных черт или навыков, могут даже продвигаться до наемных убийц или темных стражей, эти набассу особенно ценны Оркусу как отборные агенты.

Методы Сражения с Демонами

Врок

Вроки – крупные, птицеобразные демоны, напоминающие смесь между гуманоидом и злодейским грифом. Их длинные долговязые конечности заканчиваются острыми как лезвия когтями, а опасные, хищные глаза пылают голодом. Вроки становятся великолепными телохранителями и вымогателями для более могущественных (и более умных) демонов. Они довольно умны чтобы заметить для себя угрозу со стороны врага, но им не хватает интеллекта чтобы сбросить их повелителей.

Однако наиболее ярков вроки проявляют себя в воздушных массовых баталиях. Вроки могут прикрывать с воздуха свои армии, и сыпать смерть на врагов, сбрасывая камни и прочий мусор, а атем бросаются в рукопашный бой.

Вроки в Роли Грубой Силы

Кодекс Извергов I разделяет демонов на четыре роли. Вроки превосходно подходят для грубой силы, так как они мощные бойцы, и наслаждаются боем, который дает им удовольствие. К несчастью, вроки не слишком умны чтобы применять коллективную тактику, что может сделать их более опасными, чем остальных демонов (по крайней мере, из грубой силы). Хотя они раздражительны по природе, вроки взаимодействует друг с другом, особенно когда они рядом втроем или более (смотрите ниже). Если внимание врока слишком долго привлечено к группе, он способен устроить засаду. Разделяй и властвуй – вот их первичная тактика.

Споры Вроков

Вроки способны производить массы микроскопичных спор, которые способны проникать в плоть жертвы, и пожирать её изнутри. Иногда эти споры можно собрать с недавно убитых вроков (которые не растворились в кучу слизи), и хранить как яд. Эти споры должны быть собраны в течении 10 минут по-

сле смерти врока. Собранные споры не обладают той силой, которые есть у свежих, но они все также способны наносить повреждения.

Тип: Контакт КС 16
Первичное Повреждение: 1d8 хп
Вторичное Повреждение: 1d8 хп
Цена: 500 зм.

Сражение с Вроками

Вроки сильные и убежденные соперники, которые мало заботятся о своей собственной безопасности. Они швыряются в сражение с неистовой яростью. Они могут действовать вам на руку, так как вроки мало задумываются в пылу сражения о последствиях. Одна из альтернатив: пустить вперед одного, двух персонажей из группы, а затем заманить врока в ловушку. Пусть он сражается с одной персоной несколько раундов, прежде чем остальная часть группы появится из укрытия, и нападет стрелковым оружием и заклинаниями.

Вроки производят смертоносные споры, которые инфицируют все в своей зоне поражения. Эта способность делает неразумным рукопашный бой, но иногда он вынужденный. Удостоверьтесь, что у вас есть заклинания, снадобья и свитки *благословения, нейтрализации яда* или *излечение болезни*. Также неплохо действует святая вода (и она значительно дешевле).

Магические способности врока рассчитаны непосредственно для сражения. Он использует *зеркальный образ* чтобы создать свою иллюзию, будто вы сражаетесь на самом деле с тремя (и думали что он готовится провести свой страшный танец руин). *Неограниченный телепорт* означает, что он способен быстро передвигаться по полю боя, хотя предпочитает просто летать. Кроме этого, он может использовать по желанию *телекинез*, подбрасывая жертв высоко в небо, где может их схватить лапами и спикировать на землю швырнув их оземь. Пусть ваши заклинатели активируют *тишину*, чтобы получить защиту от способности врока – ошеломляющий визг.

Бейте по вроку *рассеиванием магии* (или, если у вас есть, *полем антимагии*), так как перед атакой его лучше ослабить. Но не забывайте, что у врока есть неплохая Устойчивость к Магии, поэтому, возможно, такие приемы прийдется проделать неоднократно. Вроки иммуны или имеют устойчивость к другим формам атаки, за исключением парализа, поэтому не забудьте об этом. когда в следующий раз столкнетесь с вроком.

Танец Руин

Если три и более вроков объединяют совместно и танцуют на протяжении трех раундов, они обрушивают разрушительный заряд энергии, который все поражает в 30 метровом диаметре. Единственный способ предотвратить это, не позволить врокам объединится. Заклинания, которые осложняют передвижение, *замедление* или *опутывание* снизят их скорость. В отчаянной ситуации можете даже произвести проверку захвата против врока, и попытаться удержать его на месте. Однако помните, что вроки способны применять *неограниченный телепорт* при желании, поэтому последний способ может задержать их на раунд или два.

Если вам не удалось удержать вроков, и они сблизились, постарайтесь атаковать вроков с нескольких сторон, чтобы они не могли объединиться и начать свой танец руин.

Знание о Вроках

Чтобы узнать побольше о вроках, персонажи с рангами в навыке Знание (планы) узнать новое обо вроках. Когда персонаж проходит успешную проверку, он узнает следующую информацию, включая и информацию из более низких КС.

КС	Результат
15	Вроки служат для двойной цели, как стражи для более могущественных демонов, и как воздушные штурмовые отряды.
20	Из-за своей безумной любви к сражениям, вроки иногда ввязываются в ситуации, в которых их превосходят численно или по вооружению. Они способны испускать ужасающий визг, который ошеломляет их оппонентов.
25	Вроки производят ужасные споры, способные проникать сквозь доспехи. Эффект от этих спор длится целую минуту, медленно пожирающих плоть жертвы.
30	Три и более врока, соединившиеся своими когтями и танцующие в ужасном танце, обрушивают разрушительные волны трещащей энергии.

Во второй части выдержек вы узнаете как сражаться с развратителями-глабрезу